

종합설계기획안_초안

종합설계기획안

종합설계 구상 내용 및 팀 소개

제출일: 2021. 10

팀원: 원윤식, 김연중, 김재원

종 합 설 계 기 획 안

1. 장르 및 컨셉

① 장르 : PVE FPS 슈팅 게임



건파이어 리본(좌), 리스크 오브 레인(우) 스크린샷

② 컨셉

- 스테이지마다 몬스터와 보스를 처치하고 고유 스킬과 능력을 강화하며 최종 스테이지까지 클리어를 목적으로 한다.
- 여러가지 무기로 다양한 역할군을 부여하여 협동플레이 가능
- 맵별로 클리어 기믹을 넣어 창의적인 플레이 요구
- 매번 플레이 마다 얻는 무기와 아이템, 스킬이 랜덤 (로그라이크 장르와 유사)하기 때문에 리스크를 줄이면서 안정적인 클리어를 노릴 수도 있고, 위험한 도박을 하면서 극한의 상황에서 컨트롤로 극복할 수 있도록 설계

2. 개발 환경

- ① Visual Studio 2019 ② GitHub ③ DirectX 12 SDK
- ④ 3DMAX ⑤ Blender ⑥ Photoshop ⑦ MS Teams

3. 개인별 역할 분담

① 원윤식

- 클라이언트 프레임워크 제작
- 프로젝트 일정 관리

② 김연중

- 매쉬 디자인 및 애니메이션
- 기획 및 레벨 디자인

③ 김재원

- IOCP 서버 환경구축
- 멀티 스레드 프로그래밍

4. 개발하기 위해 연구해야할 방향

① 원윤식

- 렌더링 속도 향상을 위한 멀티스레딩 연구
- 애니메이션을 위한 FBX SDK 연구

② 김연중

- 캐릭터 리깅 및 스킨링 연구
- 레벨 디자인 및 콘텐츠 디자인 연구
- 기획의 전반적인 흐름 연구

③ 김재원

- 게임에 최적화된 TCP / UDP 서버-클라이언트 구조 연구
- 비정상적 네트워크 상황에도 대처가능한 서버설계 연구
- 안전한 멀티스레딩 연구

5. 종합설계의 의의, 이루고 싶은 것, 집중 분야

① 원윤식

- 종합설계가 여태까지 했던 것들과 비교해 큰 프로젝트이고 팀으로 진행되는 만큼 코드의 가독성, 유지보수성을 위한 객체 지향적 설계 능력을 키우고 싶다.

② 김연중

- 지금까지 강의를 통해 배웠던 내용들을 활용할 수 있는 기회
- 팀으로 진행하는 장기프로젝트의 제작 경험

③ 김재원

- IOCP, 멀티스레드 프로그래밍으로 최적의 서버환경 구축
- 장기 프로젝트의 일정관리와 업무조율 경험
- 전체적인 게임제작 과정의 이해와 경험